

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GUGUR
GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PENJAS
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH :
ANAAS LERES FAQIIRILLAH IRMAN I
201510430311009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GUGUR
GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PENJAS
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

ANAAS LERES FAQIIRILLAH IRMAN I

201510430311009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

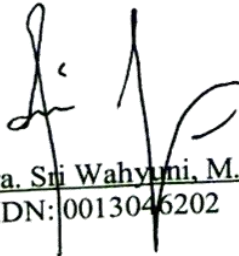
PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GUGUR GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PENJAS SEKOLAH DASAR

OLEH:
ANAAS LERES FAQIRILLAH IRMAN I
NIM: 201510430311009

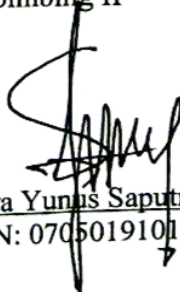
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 19 Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing I


Dra. Sri Wahyuni, M.Kes
NIDN: 0013046202

Pembimbing II


Setiya Yunus Saputra, M.Pd
NIDN: 0705019101

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL GUGUR GUNUNG UNTUK PEMBELAJARAN PENJAS SEKOLAH DASAR

ANAAS LERES FAQHIRILLAH IRMAN I
NIM: 201510430311009

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 22 Juli 2019

Dekan FKIP,



Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes

Dewan Penguji:

1. Belinda Dewi Regina, S.Pd., M.Pd
2. Ari Dwi Haryono, M.Pd
3. Dra. Sri Wahyuni, M.Kes
4. Setiya Yunus Saputra, M.Pd

Tanda Tangan

1.

3.

2.

4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anaas Leres Faqiirillah Irman I
Tempat, tanggal lahir : Paniai, 29 Oktober 1994
NIM : 201510430311009
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyetakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Gugur Gunung Untuk Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhann, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Anaas Leres Faqiirillah

MOTTO

Berbuatlah kebaikan dengan merasa esok engkau telah tiada.

Biasakan ucapkan terimakasih, permisi, tolong, maaf
dan ada yang bisa dibantu?

Ingatlah selalu orang yang pernah membantumu,
jika engkau sanggup, berbalas budilah



PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

- a. Bapak Rachmanoe dan Ibu Sutinah yang sangat aku sayangi dan aku patuhi terima kasih atas semua yang beliau berikan dan dengan tulus ikhlas membesarkan, menyayangi, membimbing, memberi nasehat, mendoakan, memberikan dukungan, berkorban dan menyembunyikan lelahnya demi masa depanku. Kalian akan selalu ada dalam setiap doaku.
- b. Bapak Tawar dan Ibu Sri yang sangat aku hormati. Terima kasih telah ikhlas membantuku ketika dalam kesusahan.
- c. Keluarga Bait Al-Hikmah yang sangat aku hormati. Terima kasih telah ikhlas membantuku memperkenalkan eloknya dunia.
- d. Kawanku Dani, Zulmi, Ulin yang sangat aku hormati. Terima kasih telah ikhlas membantuku ketika dalam kesusahan
- e. Terima kasih kepada pihak yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Faqiirillah, Anaas Leres. 2019. *Pengembangan Permainan Tradisional Gugur Gunung untuk Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Dra. Sri Wahyuni, M.Kes, (II) Setiya Yunus Saputra, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Tradisional Gugur Gunung, Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang mengutamakan aktifitas gerak fisik sebagai penunjang perkembangan individu. Pembelajaran gerak tidak hanya melalui pendidikan jasmani namun bisa melalui permainan. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN Dadaprejo 02 Kota Batu. Ditemukan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi kombinasi pola gerak jalan, lari dan lompat, siswa cenderung diarahkan bermain sendiri. Hal ini membuat siswa kurang mengerti mengenai materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, diperlukannya solusi berupa pembelajaran dengan model permainan yang terkait dengan materi tersebut. Penelitian ini mendeskripsikan pengembangan permainan tradisional gugur gunung, dan keefektifannya pada pembelajaran penjas sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V SDN Dadaprejo 02 Kota Batu. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengembangan permainan gugur gunung layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran penjas materi kombinasi pola gerak jalan, lari, dan lompat. Dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai 88,3% (sangat baik) dan ahli model pembelajaran memperoleh nilai 86,6% (sangat baik). Presentasi keefektifan adalah 86,29% setelah mengujikannya pada siswa kelas V dengan perolehan rata-rata nilai 86,5 (tuntas) dari kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Selain itu, hasil dari angket respon siswa memperoleh nilai 98,3% dan angket respon guru memperoleh nilai 100%. Maka, disimpulkan bahwa pengembangan produk permainan tradisional gugur gunung layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran penjas sekolah dasar.

ABSTRACT

Faqiirillah, Anaas Leres. 2019. Development of Traditional games “*Gugur Gunung*” for Physical Education in Elementary School. Thesis, Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Advisor: (I) Dra. Sri Wahyuni, M.Kes, (II) Setiya Yunus Saputra, M.Pd.

Keywords : Development, Traditional games *Gugur Gunung*, Physical Education

Physical education is a learning that prioritizes physical activity as supporting individual development. Motion learning is not only through physical education but can go through the game. Based on the needs analysis conducted at *SDN Dadaprejo 02 Kota Batu*. It was found that in study of physical education material combination pattern of walking, running and jumping movements, students were directed to play alone. It makes student less understand about material. Therefore, the solution is learning with the model game that related the material. This research described the development of traditional game *gugur gunung*, and effectiveness for physical education in elementary school.

The development model used is the ADDIE model. In the ADDIE Model has 5 stages among them; analyze, design, development, implementation and evaluation. The research subject is 18 students of grade V *SDN Dadaprejo 02 Kota Batu*. Data collection methods used were interview, observation, test, and questionnaire. Data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis techniques.

The results of this study explained that the development of game *gugur gunung* is feasible and effective to use in learning material combination pattern of walking, running, and jumping movements. Evidenced by the validation results of material experts obtained value of 88.3% (very good) and learning model experts gained a value of 86.6% (very good). The development of game *gugur gunung* effectiveness is 86.29% after testing in grade V students with an average value of 86.5 (complete) of the minimum criteria of 75. In addition, the result of the student response questionnaire gained value of 98.3% and the teacher response questionnaire gained value of 100%. So, it was concluded that the development of traditional game *gugur gunung* is feasible and effective to be used in learning elementary school.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional Gugur Gunung untuk Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan kita, baginda nabi besar Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Bersama segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang terhormat:

1. Drs. Fauzan, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan segenap jajarannya.
3. Erna Yayuk, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses penyelesaian segala urusan administrasi yang peneliti perlukan dalam menyusun skripsi.
4. Dra. Sri Wahyuni, M.Kes selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Setiya Yunus Saputra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
6. Abdurrahman Muzakki, M.Pd dan Bapak Bustanol Arifin, M.Pd yang telah meluangkan waktu dan bersedia memvalidasi produk yang telah dibuat penulis.
7. Keluarga besar SDN Dadaprejo 02 Kota Batu yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Kedua orang tuaku yang tercinta senantiasa mendoakan dan mendukung penulis dalam menuntut ilmu.
9. Mahasiswa PGSD angkatan 2015 yang selalu menjadi rekan terbaik penulis dalam menuntut ilmu.
10. Semua pihak terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis dari berbagai pihak senantiasa mendapat pahala yang melimpah dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa peneliti ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik membangun. Akhirnya penulis berharap semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi lain peneliti maupun lain orang yang membacanya.

Malang, 18 Juli 2019

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Pendidikan Jasmani	13
2. Gerak Dasar	10
3. Bermain	11
4. Permainan Tradisional dan Pendidikan Jasmani	15
5. Permainan Tradisioal Gugur Gunung	17
6. Pengembangan Permainan Gugur Gunung	18
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	19

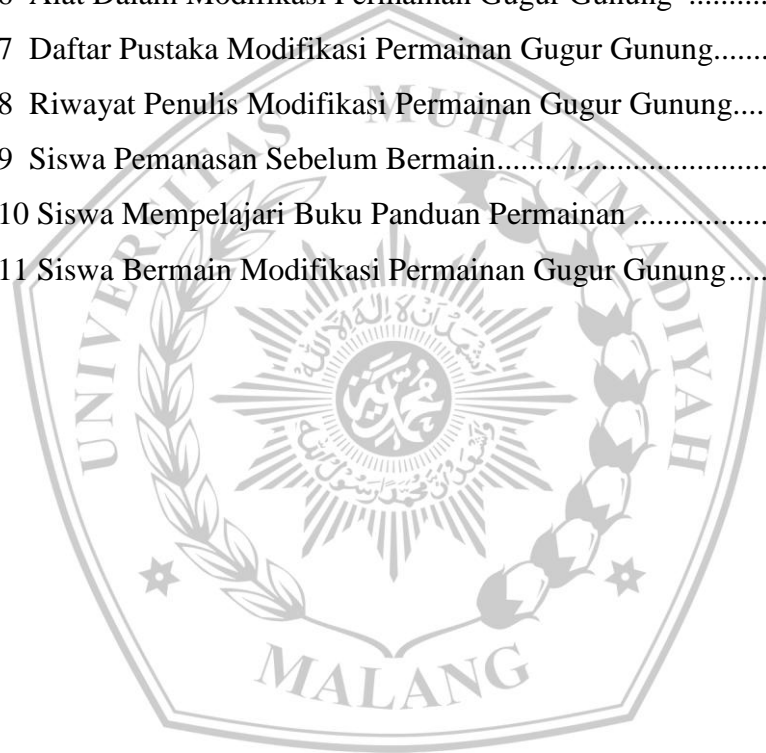
C. Kerangka Pikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model Penelitian dan Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	24
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	25
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	26
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	26
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Wawancara	27
2. Observasi	28
3. Angket	28
E. Instrumen Penelitian	29
1. Pedoman Wawancara	29
2. Pedoman Observasi	30
3. Angket	31
4. Tes	34
F. Teknik Analisis Data	34
1. Analisis Data Kualitatif.....	34
2. Analisis Data Kuantitatif	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Permainan Gugur Gunung Setelah Dimodifikasi	19
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	20
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi	31
Tabel 3.3 Kriteria Validator	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Model Pembelajaran.....	33
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	33
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	33
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Skala Likert	36
Tabel 3.9 Kriteria Validitas	37
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala Guttman	37
Tabel 3.11 Kriteria Validitas	38
Tabel 4.1 Prosedur Tahapan Penelitian Pengembangan	40
Tabel 4.2 SK, KD dan Indikator	42
Tabel 4.3 Hasil Tes Pertama Uji Validasi Materi	46
Tabel 4.4 Hasil Revisi Validasi Materi	47
Tabel 4.5 Hasil Tes Pertama Uji Validasi Model Pembelajaran.....	48
Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Model Pembelajaran	49
Tabel 4.7 Hasil Tes Kedua Uji Validasi Materi.....	51
Tabel 4.8 Hasil Tes Kedua Uji Validasi Model Pembelajaran.....	52
Tabel 4.9 Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa	55
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa	56
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	22
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Model ADDIE	24
Gambar 4.1 Desain Sampul Permainan	42
Gambar 4.2 Sampul Buku Modifikasi Permainan Gugur Gunung	43
Gambar 4.3 Kata Pengantar Modifikasi Permainan Gugur Gunung	44
Gambar 4.4 SK, KD dan Pengertian Permainan Gugur Gunung	44
Gambar 4.5 Isi Pengertian Modifikasi Permainan Gugur Gunung	44
Gambar 4.6 Alat Dalam Modifikasi Permainan Gugur Gunung	45
Gambar 4.7 Daftar Pustaka Modifikasi Permainan Gugur Gunung.....	45
Gambar 4.8 Riwayat Penulis Modifikasi Permainan Gugur Gunung.....	45
Gambar 4.9 Siswa Pemanasan Sebelum Bermain.....	53
Gambar 4.10 Siswa Mempelajari Buku Panduan Permainan	53
Gambar 4.11 Siswa Bermain Modifikasi Permainan Gugur Gunung.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi SDN Dadaprejo 02	66
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian SDN Dadaprejo 02	67
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian SDN Dadaprejo 02.....	68
Lampiran 4 Pedoman Lembar Wawancara	69
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru	70
Lampiran 6 Pedoman Lembar Observasi	71
Lampiran 7 Lembar Observasi.....	72
Lampiran 8 Hasil Pertama Uji Validasi Materi	73
Lampiran 9 Hasil Kedua Uji Validasi Materi	76
Lampiran 10 Hasil Pertama Uji Validasi Model Pembelajaran.....	79
Lampiran 11 Hasil Kedua Uji Validasi Model Pembelajaran	82
Lampiran 12 Form Penilaian Unjuk Kerja Siswa.....	85
Lampiran 13 Hasil Tes Unjuk Kerja Siswa	88
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa	89
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Guru.....	92
Lampiran 16 Dokumentasi Implementasi Permainan.....	93
Lampiran 17 Hasil Cek Uji Plagiasi	95
Lampiran 18 Buku Panduan Permainan Gugur Gunung.	96

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2011. *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ardiansyah, Faisal & Sasmina Christina Yuli Hartati. 2014. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Surabaya: *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol.2, No.3:641-647.
- Husdarta, J.S. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Ilham. 2011. Pengaruh permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Lompat Jauh Tanpa Awalan Siswa Sekolah Dasar Negeri No. 52/IV Kota Jambi. Jambi: *Jurnal Penelitian humaniora*. Vol.13, No.2: 19-24.
- Ismatul Khasanah, et al. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1: 91-105. (Online). (<http://digilib.unmuhjember.ac.id/files/disk1/68/umj-1xdwi-imamefe-3395-1-2.imam.pdf>), diakses 5 Maret 2019.
- Mahanani, A. W. 2012. Pengembangan Modifikasi Permainan Tradisional Catball pada Mata Pelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar. [Skripsi]. Malang: FKIP UMM.
- Mawati, D. A. 2018. Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya. [Skripsi]. Lampung: FTK UIRIL.
- Mulyanto, Respati. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: UPI.
- Nur, Afifah. 2010. *Game untuk Training dan Outbond*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Paturusi, A. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perdani, Putri Admi. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Vol.8, No.1, 129-136.
- Purnomo, Eddy. 2011. *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera.
- Saputra, Khoirul Rifki & Sasminta Christina Yuli Hartati. 2015. Penerapan Permainan Tradisional dalam Pemanasan terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol.3, No.2: 288-292
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrik, R. 2011. Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan pada Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri Sidakangen Kecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga. [Skripsi]. Semarang: FIK UNNES.
- Suherman, Adang. 2009. *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: UPI.
- Sukintaka. 2010. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thobroni, M & Fairuzul Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.
- Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan*. 3: 77-84. (Online). (https://www.researchgate.net/profile/Yumarlin_Mz/publication/319416534), diakses 5 Maret 2019.

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (S-1 PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Jl. Raya Tlogomas 246 Telp. (0341) 464318 Psw. 262 Malang

SURAT KETERANGAN

No: E.6.c/91/PGSD/FKIP-UMM/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : Anaas Leres Faqirillah
Nim : 201510430311009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Tradisional Gugur Gunung untuk Pembelajaran Penjas Sekolah Dasar

telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang dan memenuhi kriteria bebas plagiasi dari persentase *Similarity* (kesamaan) yang telah ditentukan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Erna Yayuk, M.Pd

Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd